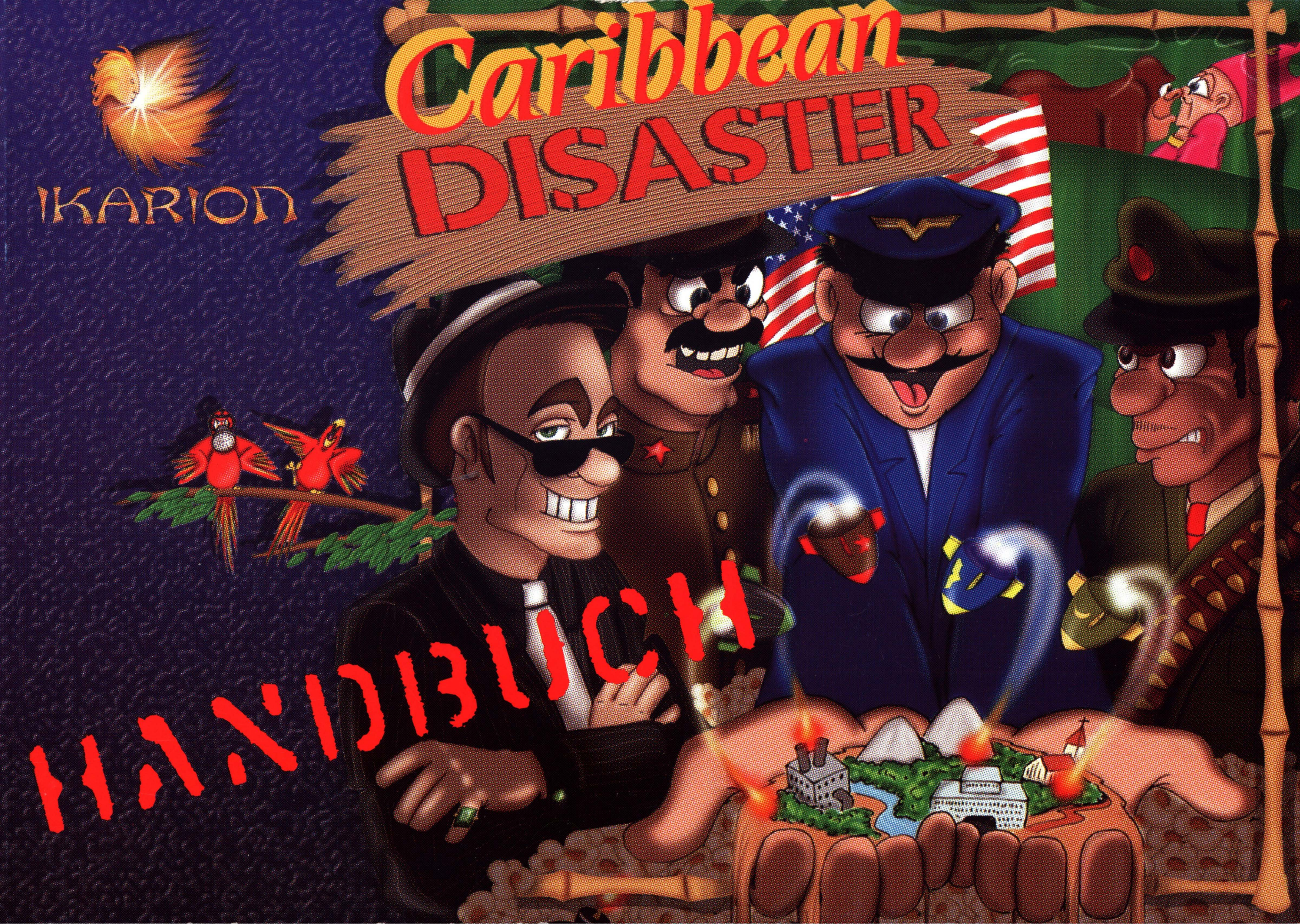

IKARION
Caribbean
DISASTER
HANDBUCH


CARIBBEAN DISASTER
(c) 1995 by IKARION SOFTWARE
Alle Rechte vorbehalten
IKARION SOFTWARE GmbH
Bahnhofstr. 18-20
D-52064 Aachen
Tel. 0241/470 150
Fax 0241/470 1525

Inhalt



Systemvoraussetzungen (PC)

Um "Caribbean Disaster" spielen zu können, benötigen Sie:

- einen 100% IBM kompatiblen PC mit 386er Prozessor oder besser
- mind. 4 MB gesamter Arbeitsspeicher
- mind. 10 MB freier Festplattenplatz
- eine 100% Microsoft kompatible Maus
- MS DOS 5.0 oder höher

Optional unterstützt das Spiel

- eine der folgenden Soundkarten: Adlib, Soundblaster, Gravis Ultrasound (oder 100% kompatible Soundkarten)

Achtung:

Benutzern von Windows 95 ™ empfehlen wir, "Caribbean Disaster" ausschließlich im MS-Modus zu betreiben. Verlassen Sie dazu Windows 95 ™ und wählen Sie dabei die Option "Computer im MS-DOS Modus starten".



Spielvorbereitung

Installation von IBM PC Diskette

Legen Sie die Disk1 in Ihr Laufwerk, wechseln Sie auf das Laufwerk und tippen Sie INSTALL (Return). Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Installation von IBM PC CD-ROM

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein, wechseln Sie auf dieses und tippen Sie INSTALL (Return). Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Starten auf Amiga

Legen Sie die Disk1 in Ihr Laufwerk und starten Sie den Computer. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Spielstart

Diskette:

Nachdem Sie "CARIBBEAN DISASTER" auf Ihre Festplatte installiert haben, achten Sie bitte vor dem Spielstart darauf, daß Sie mind. 590KB freien DOS-Arbeitsspeicher zur Verfügung haben müssen. Ist dies nicht der Fall, entfernen Sie bitte speicherresidente Programme wie smartdrv.exe aus der Startkonfiguration Ihres Computers oder verwenden Sie das ab MS DOS 6.0 mitgelieferte Programm memmaker, um freien Arbeitsspeicher zu schaffen.

Falls Sie das Festplatten-Cacheprogramm smartdrv.exe verwenden, achten Sie bitte darauf, nur den Lesecache zu aktivieren, nicht den Schreibcache.

Verwenden Sie bitte auf gar keinen Fall einen Speichermanager wie emm386.exe, auch nicht mit der Option noems, da ansonsten kein Sound gespielt werden kann.

Um die oben erwähnten Einstellungen zu realisieren, lesen Sie bitte in Ihrem DOS-Handbuch nach oder wenden Sie sich an Ihren Computer-Fachhändler.



CD-ROM:

Für die CD-ROM Version gelten im allgemeinen die selben Bedingungen wie für die Diskettenversion, nur können Sie hier auch ohne weiteres einen Speichermanager wie EMM386.exe verwenden.

Willkommen!

Wir schreiben das Jahr 1995. Der Kalte Krieg ist vorüber, der Zweite Weltkrieg schon lange, der Kommunismus ist besiegt, der Kapitalismus gezähmt.

Eigentlich könnten wir uns damit auch schon wieder verabschieden - wenn es nicht tief in der sonnigsten Karibik einen winzig kleinen Inselstaat gäbe, dessen Bewohner so sehr mit sich selbst beschäftigt sind, daß jeder Hauch der Geschichte, ja die ganze Geschichte überhaupt, spurlos an ihnen vorüberrauscht. Und das seit 1964. Denn warum sollten sich die Bewohner um das scheren, was in der Welt vorgeht? Sie haben ja alles, was sie brauchen! Einen Kardinal, einen Polizisten, einen Fabrikanten, sogar einen Radiosender, jede Menge Militärs, zwei Rebellen - und Sonne, Sonne, Sonne.

Nun ist andererseits unser kleines Paradies so derartig unbedeutend, daß es vom Rest der Welt seit 30 Jahren vergessen wurde: Damals, zum Höhepunkt des Kalten Krieges, kamen die beiden Botschafter der Amerikaner und der Russen, Ham Burger und Iwan Bolschewiki, auf die Insel, um den Staat mit finanzieller Unterstützung vor dem Zugriff der jeweils anderen Supermacht zu schützen.

Aber - die Zeiten haben sich geändert, und so wären die beiden sonderbaren Diplomaten sicher schon lange wieder abgezogen worden, wenn die Insel nicht so derartig unbedeutend wäre, daß die Existenz der beiden Botschaften in den Außenministerien in Washington und Moskau schon lange in Vergessenheit geraten wäre. Und da die beiden Botschafter es sich eigentlich ganz bequem auf der Insel eingerichtet haben, tun sie lieber nichts, um diese Schattenexistenz zu beenden - denn die monatlichen Dollarzuwendungen werden von den Computern in den Hauptzentralen unbeanstandet überwiesen.

Und so kommt es, daß eigentlich alle 14 Einwohner auf **MAD ISLAND** mehr oder weniger von dem Geld leben, das die Botschafter dem Präsidenten zukommen lassen - und jeder, aber auch jeder versucht, soviel wie möglich in die eigene Tasche zu wirtschaften, um danach dem tropischen Klima entfliehen zu können und mal was ganz anderes zu machen... zum Beispiel die Antarktis zu zivilisieren.

Und davon handelt dieses Spiel.



Der Spielstart

Zum Starten des Spiels tippen Sie CARIB (Return). Nach dem Vorspann werden Sie gefragt, ob Sie allein oder zu zweit spielen möchten.

Klicken Sie das Icon "1 Spieler" an, dann spielen Sie allein auf Ihrem Computer gegen drei computergesteuerte Gegner. Wenn Sie das Icon "2 Spieler" anklicken, dann spielen Sie mit einem anderen Menschen gegen zwei Computerspieler.

Ihr menschlicher Mitspieler benötigt jedoch einen eigenen Computer, der mit Ihrem Computer verbunden ist, und zwar entweder per Telefonleitung über ein Modem oder über ein sogenanntes Nullmodem-Kabel.

Wenn Sie die Zwei-Spieler-Option benutzen wollen, dann lesen Sie bitte das Kapitel "Der Zwei-Spieler-Modus" dieses Anleitungshefts.

Die Auswahl der Spielfigur

Nachdem Sie sich entschieden haben, ob Sie allein oder zu zweit spielen möchten, wählen Sie Ihre Spielfigur aus. Diese Spielfigur behalten Sie das ganze Spiel über bei. Die Hintergrundfarbe des Bildes Ihrer Spielfigur ist gleichzeitig Ihre Spielfarbe während des Spiels. Dies bedeutet, daß alle Ihre Fahrzeuge, Waffensysteme etc. immer in dieser Farbe dargestellt werden. Gleiches trifft auch auf Ihre Gegner zu.

Im nächsten Fenster wird Ihnen gleich mitgeteilt, welchen Posten Sie zu Beginn des Spiels erhalten haben. Die Posten werden zu Beginn zufällig verteilt. Es existieren auf der Insel vier wichtige Posten, welche die vier Spieler unter sich aufteilen.

Außerdem können Sie nun Ihrer Spielfigur noch einen Namen geben. Hierbei sehen Sie zum ersten Mal ein Spielelement, das Ihnen noch öfter begegnen wird: die "Bombe".

Die Bombe

Die Bombe begrenzt in vielen Fällen die Zeit, die Sie haben, um eine Entscheidung zu treffen. An der Länge der Zündschnur erkennen Sie, wieviel Zeit Ihnen noch verbleibt. Wenn Sie Ihre Eingabe nicht vor Abbrennen der Lunte abschließen, wird derjenige Wert, der zum Zeitpunkt der Explosion der Bombe auf dem Bildschirm eingestellt ist, als Ihre Eingabe angesehen. Ansonsten hat das Explodieren der Bombe keine nachteiligen Folgen für Sie - erschrecken Sie bitte nur nicht, wenn's knallt!

Der Schwierigkeitsgrad

Haben Sie einen Namen für Ihre Spielfigur gewählt, müssen Sie auswählen, unter welchem Schwierigkeitsgrad Sie **CARIBBEAN DISASTER** bewältigen wollen. Wir empfehlen, zuerst einmal die leichteste Stufe zu wählen - Sie ahnen ja gar nicht, **WIE** gemein manche Personen unter ständig gleißender tropischer Sonne werden können! Sollten Sie jedoch ein absoluter Profi im Intrigieren, Korrumpieren und Abkassieren sein, sind Sie mit der schwierigsten Stufe sicher am besten bedient - oder mit einem hohen Posten in einer Regierung Ihrer Wahl!

Das Spiel beginnt

Nachdem Sie Ihren Posten zugeteilt bekommen haben, beginnt der erste Tag. Wie jeden Morgen, müssen Sie zunächst Ihre "demokratische" Pflichtübung abhalten: den Besuch im Parlament.



Wahlkabinen? Bei *DER* Hitze?

Je nachdem, ob Sie Minister oder Präsident sind, treffen Sie hier eine Reihe wichtiger Entscheidungen. Danach kehren Sie automatisch in Ihr jeweiliges Büro zurück und sind dann auf sich selbst gestellt - allein in der tropischen Schwüle eines von Gott und der Welt vergessenen Eilandes. Besuchen Sie die Bar, um Ihre Zukunftsängste in Alkohol zu ertränken? Lehnen Sie sich einfach zurück und überlassen es dem Schicksal, was geschehen wird (soviel können wir schon mal voraussagen: Sie werden das Spiel mit Pauken und Trompeten verlieren!)? Oder stürzen Sie sich in aufregende politische Intrigen, um alles dafür zu tun, sich eine neue Existenz aufzubauen? Aber wenn ja, dann wie? Bitte vorsichtig weiterlesen!



Im oberen Teil des Bildschirms sehen Sie in der Grundansicht ein Gesamtbild der Insel. Sie können nun mit der Maus über die Insel fahren.
Wenn Sie mit dem Mauszeiger über ein Gebäude kommen, wird Ihnen dabei gleich der Name der Location genannt. Außerdem erhalten Sie Hinweise auf den Energiezustand der Location.



My island is my castle

Wenn Sie mit dem Mauszeiger über ein eigenes Waffensystem fahren, erhalten Sie eine Reihe von Informationen über den Zustand des Waffensystems.
Klicken Sie mit der linken Maustaste, um ein Waffensystem zu aktivieren oder um

zu einer Location zu gelangen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um sich die betreffende Stelle auf der Insel näher anzusehen.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle der Inselkarte klicken, wird diese stufenlos vergrößert, und Sie können sich in aller Ruhe sämtliche Details in dem entsprechenden Abschnitt ansehen. Sie werden in diesem Modus in der linken oberen Bildschirmecke eine Windrose bemerken: Klicken Sie auf dieser in die gewünschte Himmelsrichtung mit der rechten Maustaste und lassen Sie die Taste dabei gedrückt, und schon wird der aktuelle Bildschirmausschnitt in die gewählte Richtung verschoben. Diese Funktion ist besonders günstig, wenn Sie sich mit mehreren Einheiten in einem Gefecht befinden und dabei die Übersicht auch im Detail behalten wollen.

Im mittleren Teil des Bildschirms (unter der Inselkarte) befindet sich die Kontrolleiste. Hier werden Ihnen wichtige Informationen und Optionen zur Verfügung gestellt.

Da wir die Kontrolleiste nicht unnötig unübersichtlich gestalten wollten, können Sie erst dann alle weiter oben beschriebenen Symbole erreichen, wenn Sie diese mit Hilfe der Pfeile unter der Leiste hin- und herscrollen. Ein Klick mit der linken Maustaste auf den linken Pfeil bringt Sie zu den Symbolen "Pause", "Neues Spiel", "Spielende" und "Speichern / Laden", danach kommen Sie mit einem Klick auf den rechten Pfeil zurück zu den Symbolen "Uhr", "Geldstapel", "Antarktis" und "Spieloptionen". Von rechts nach links besitzen die Symbole auf der Leiste folgende Bedeutung:

- Die Uhr (A): Nun ja, es ist eben eine Uhr. Sie zeigt die aktuelle Tageszeit an. Beachten Sie dabei, daß ein Spieltag genau 12 Stunden lang ist. Sie beginnen Ihr Tagwerk um 9 Uhr morgens und beenden es um 21 Uhr abends. Passen Sie gut auf, daß Sie alle Aktionen, die Sie innerhalb eines Tages durchführen wollen, auch wirklich bis 21 Uhr durchgeführt haben. Danach wird es nämlich auf der Insel zu finster, um noch arbeiten zu können.

- Der Geldstapel (B): Fahren Sie mit der Maus auf den Geldstapel, um jederzeit das Ihnen zur Verfügung stehende Geld anzeigen zu lassen. Seien Sie am Anfang nicht deprimiert, wenn es sich hier eher um ein Stapelchen handelt: Es liegt in Ihrer Macht, daraus einen wahren Berg zu machen.

- Antarktis (C): Klicken Sie dieses Symbol an, um jederzeit einen Blick auf Ihre Besitztümer in der Antarktis zu werfen. Seien Sie nicht niedergeschmettert, wenn sich Ihnen am Anfang noch eine öde Eiswüste offenbart.
Als Präsident können Sie - sofern Sie kräftig Geld horten - diese Wüste in eine blühende Landschaft verwandeln.

- Der Papierstapel (D): Normalerweise sieht man sowas nicht gerne auf seinem Schreibtisch, aber auf Mad Island verbirgt sich dahinter etwas durchaus erfreuliches, nämlich ein Optionsmenü. Klicken Sie den Stapel mit der linken Maustaste an. Danach stehen Ihnen auf einem neuen Bildschirm folgende Optionen offen:

- Langsames, normales oder schnelles Spiel: Wenn Sie eines dieser Symbole anklicken, verändern Sie damit die Ablaufgeschwindigkeit Ihrer Spieltage. Arbeiten Sie sich langsam in das Geschehen auf Mad Island ein, erledigen Sie Ihre krummen Geschäfte im normalen Tempo, wenn Sie einen Überblick über die Insel gewonnen haben, und schalten Sie auf "Schnelles Spiel“, wenn Sie der totale Profi geworden sind. Diese Option entfällt im 2-Spieler-Modus.

- Lautstärke Musik/FX (Geräusche): Sie wollen sich ganz auf das Spiel konzentrieren, und die berauschende Hintergrundmusik stört Ihre empfindlichen Sinne? Sie haben genug vom nervenzerfetzenden Donner der Popcorngeschütze? Oder ist Ihnen der Soundorkan, den das Spiel produziert, noch lange nicht laut genug? Dann können Sie hier mit den beiden Lautstärkereglern für Musik und FX Ihre ganz individuelle Soundmischung vornehmen. Einfach mit der linken Maustaste auf einen der beiden Regler klicken und die Einstellung verändern, während Sie die Maustaste gedrückt halten. (Die Musiklautstärke bei der CD-Version können Sie hier leider nicht beeinflussen.)

Der Schlafende (E): Klicken Sie auf den Schnarcher, um eine kleine Spielpause einlegen zu können. Der Tagesablauf wird eingefroren; Sie können durch einen weiteren Mausklick übergangslos weitermachen.

- New (F): Ihre Situation auf der Insel ist hoffnungslos geworden, Sie fühlen sich als Spielball der Sie umgebenden Mächte - beginnen Sie einfach von vorne, indem Sie auf dieses Symbol klicken. Eine Sicherheitsabfrage bewahrt Sie allerdings noch vor übereilten Handlungen.

- Stop (G): Irgendwann müssen auch Sie einmal ins Bett. Klicken Sie dann einfach auf dieses Symbol, um das Spiel zu beenden.

- Die Diskette (H): Sie werden große Mühe haben, das angestrebte Spielziel in nur einer Spielsitzung zu erreichen. Wollen Sie einen Spielstand abspeichern, so klicken Sie hier auf das "S" unter der Diskette. Danach können Sie sich eine Spielstands-Nummer von 1 bis 8 aussuchen, symbolisiert durch die numerierten Bälle rechts neben der Diskette. Eine Sicherheitsabfrage verhindert hier, daß Sie alte Spielstände in einer Spielstands-Nummer einfach überschreiben können.

Ähnlich einfach funktioniert das Laden eines abgespeicherten Spielstandes. Klik-ken Sie auf das "L" unter der Diskette, und danach auf die Spielstands-Nummer,

die Sie laden wollen. Schon können Sie an der Stelle, an der Sie früher abgespeichert hatten, ohne Verzögerung weiterspielen.

Achtung: Im Zwei-Spieler-Modus können Sie nur einen Spielstand laden und sichern. Dieser Spielstand gilt nur für Ihre aktuelle Spielsitzung und ist nicht auf andere Sitzungen übertragbar. Sie können den Spielstand also nicht in einer Begegnung mit einem anderen Mitspieler als demjenigen, mit dem Sie zusammen abgespeichert haben, laden. Lassen Sie sich auf keinen Fall davon abhalten, nach Herzenslust einen alten Spielstand, der für Sie günstig und Ihren Gegner ungünstig ist, zu laden. Hauptsache, er erwischt Sie am nächsten Tag nicht in einer einsamen Gegend.

- Charakterportrait: Wenn Ihnen entfallen sein sollte, welcher Ihrer Gegenspieler welchen Posten auf der Insel bekleidet, klicken Sie einfach auf Ihr eigenes Portrait, und es wird Ihnen eine entsprechende Übersicht angezeigt.

Am untersten Bildschirmrand befindet sich die Radio-Anzeige. Hier werden Sie von dem coolen Radio-DJ der Insel, von Radio Ron, unterhalten und informiert. Und auch so manches böse Gerücht über die verschiedenen Inselbewohner (Sie machen dabei natürlich keine Ausnahme) werden Sie sich hier anhören bzw. anschauen können - oder auch müssen.

Die Strategische Karte

Es gibt noch eine zweite Inselkarte in diesem Spiel, nämlich die Strategische Karte. Sie erreichen Sie durch Drücken der SPACE-Taste (gilt nicht in Gebäuden). Auf dieser stilisierten Inselansicht aus der Vogelperspektive können Sie sämtliche Gebäude und Waffeneinheiten der Insel als Symbole erkennen.



Übersicht ohne Ende: Die strategische Karte

Mit der linken Maustaste können Sie alle Aktionen wie auf der "normalen" Inselkarte auch unternehmen (Locations anzeigen lassen, Waffeneinheiten dirigieren, zu Locations fahren), wobei Sie hier als kühler, analytischer Denker nicht von der bunten, bewegten Grafik der Inselkarte abgelenkt werden, denn auf der Strategischen Karte sehen Sie weder die Fahrzeuge Ihrer Konkurrenten, noch die Popcornberge, die sich bei Beschuß über die Gebäude der Insel anhäufen.

Sind Sie kein kühler, analytischer Denker, kann Ihnen die strategische Karte dennoch bei der Planung und Ausführung Ihrer kleinen Gemeinheiten äußerst dienlich sein.

Auf der strategischen Karte sind alle Waffensysteme auf der Insel ständig zu sehen. Es gibt hier keine Sichweitenbeschränkung wie auf der Inselkarte.

Die Insel

Mad Island besteht aus einer Stadt im Osten der Insel, in der sich folgende Gebäude befinden: Der Präsidentenpalast (A), das Parlament (B), die Geheimpolizei (C), die russische Botschaft (D), die amerikanische Botschaft (E), der Dorfplatz (F) und die Kathedrale (G).

In der Mitte der Insel befinden sich die Kaserne des Heeres (H), der Marinestützpunkt (I), die Lufwaffenbasis (J) und das Rebellencamp (K).
Auf der Westseite der Insel befinden sich die Popcornfabrik (L), der Radiosender (M) und der Nachtclub (N).



Zentrum der Zivilisation: Leben, Leben um uns herum

Die Bewohner von Mad Island

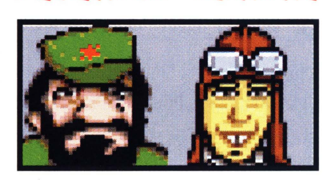
Im Laufe der Zeit sind eine ganze Reihe von ziemlich abgedrehten Typen auf der Insel gestrandet. Neben den vier Spielern, welche die "Armee" des Zwergstaates bilden, gibt es zehn weitere Figuren, die genau wie die Spieler Wahlrecht genießen. Insgesamt gibt es auf Mad Island also 14 Wahlberechtigte.

Sie können die Bewohner von Mad Island nicht unbedingt immer besuchen. Sind Sie einem Bewohner besonders verhaßt, weil Sie sich z.B. bei Ihrem Wahlkampf gegen ihn gestellt haben, so kann es durchaus sein, daß er oder sie Sie einfach nicht empfängt oder gar hinauswirft. In einem solchen Fall heißt es für Sie entweder, auf den Umgang mit dieser Person zu verzichten, oder mittels der Inselpolitik ein Ringen um ihre Sympathie zu veranstalten.

Sollte ein anderer Spieler vor Ihnen bei einem Inselbewohner zu einem Besuch eintreffen, müssen Sie sich so lange gedulden, bis dieses Treffen beendet ist, denn wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Natürlich kann man in gewissen Situationen auf den Gedanken kommen, einen bestimmten Insulaner mit einem langen Besuch sozusagen für andere Spieler zu blockieren. Nur zu! Wer hat jemals behauptet, daß das Leben fair sein müsse?

Die Rebellen Dependos Canone und Flei Wing





Die beiden Rebellen wohnen im abgelegenen Rebellencamp. Kopf der Rebellen ist Dependos Canone, der Bruder von Fritz Canone, dem Chef der Geheimpolizei. Ihm zur Seite steht Flei Wing, ein japanischer Kamikazepilot aus dem zweiten Weltkrieg, der 1944 auf der Insel notgelandet ist und glaubt, der Krieg sei immer noch nicht zu Ende.

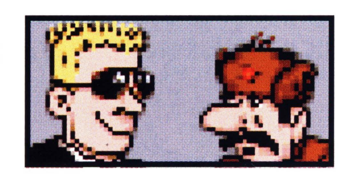
Als Minister haben Sie hier die Möglichkeit, die Rebellen bei ihrem Kampf gegen das System zu unterstützen: entweder mit Geld- oder mit Waffenspenden. Wollen Sie Geld spenden, klicken Sie einfach in die Location und dann auf das entsprechende Icon. Nun müssen Sie nur noch aussuchen, wie groß die zu spendende Summe sein soll. Ebenso einfach funktioniert die Spende eines oder mehrerer Waffensysteme. Klicken Sie das entsprechende Symbol an. Daraufhin wird eine Übersicht über sämtliche Systeme, die sich in Ihrem Besitz befinden, dargestellt. Hier können Sie nun die zu spendenden Systeme anklicken und diese an die Rebellen weitergeben.

Wenn die Rebellen glauben, daß Sie ihnen nicht oft genug Geld oder Gut geben, dann greifen sie Sie an. Falls Sie also ein Geizhals sind, wundern Sie sich nicht...

Durch Spenden aller Art helfen Sie den Rebellen, gegen das politische System auf der Insel zu kämpfen. Wenn Sie jedoch gerade den Posten des Präsidenten innehaben, SIND Sie das System. Überlegen Sie sich also gut, welchem Zweck Ihr Besuch dort dienen soll...

Sollten die Rebellen im Verlauf einer Rebellion (so sind sie nun mal, unsere Rebellen!) den Präsidentenpalast einnehmen, ist das Spiel auf alle Fälle beendet. Je nachdem, wie fleißig Sie bis dahin an Ihren Fluchtmöglichkeiten und Ihrem Domizil gebastelt haben, oder welche Position Sie auf der Insel einnehmen, haben Sie dann das Spiel gewonnen oder verloren (siehe auch "Das Ende des Spiels").

Die Botschafter Ham Burger und Iwan Bolschewiki



Die beiden Botschafter haben zwar eigentlich nichts zu tun, aber sie haben es sich auf der Insel gut eingerichtet, und so sorgen sie durch die Verteilung von Finanzspritzen dafür, daß alle auf der Insel ihr Auskommen haben. Außerdem handeln beide mit den technologischen Spitzenerzeugnissen ihrer Länder.

Die Spieler erhalten hier wichtige Zubehörteile zum Ausbau ihrerer Fluchtwege von der Insel.
Allerdings müssen Sie sich schon verdammt gut mit dem Botschafter verstehen, um von ihm ein Bauteil für Ihre Fluchtmöglichkeit kaufen zu können. Um sich mit dem Botschafter anzufreunden, ist es hilfreich, sich ab und zu bei einer Rede oder auf dem Wahlkampfplakat für die Ziele des jeweiligen Botschafters einzusetzen, oder anders gesagt: sich vor seinen Karren zu spannen. Aber Obacht: Der jeweils andere Botschafter wird es natürlich überhaupt nicht gerne sehen, wenn Sie sich mit seinem Feind zu gut verstehen... oder sollte es Ihnen gar gelingen, ein doppeltes Spiel mit den beiden zu treiben?


Der Präsident erhält von den Botschaftern Finanzmittel, wenn er sich gut mit Ihnen stellt. Der Präsident ist auf diese Finanzmittel unbedingt angewiesen, denn wenn er seine Minister nicht ausreichend versorgt, sind seine Tage im Amt schnell gezählt.

Der Popcornfabrikant Meiermann



Meiermann ist der Betreiber der Popcornfabrik. Er kam irgendwann Ende der vierziger Jahre aus Deutschland auf die Insel. Über seine Vergangenheit spricht er nicht gerne, und eigentlich schneidet ihn jeder bis auf Fritz Canone, der Chef der Geheimpolizei.

Herr Meiermann nimmt deshalb eine Schlüsselposition auf der Insel ein, weil er der einzige Lieferant des Stoffs ist, mit dem auf Mad Island Schlachten entschieden werden: Popcorn.

Grundsätzlich beliefert Meiermann zwar jeden, denn: Geschäft ist Geschäft. Aber Vorsicht: Verderben Sie es sich nicht völlig mit ihm, sonst versiegt der Popcornnachschub ganz schnell. Je nachdem, wie gern er Sie mag, wird er Ihnen einen besseren oder schlechteren Preis machen.

Der Präsident hat außerdem die Möglichkeit, Meiermann zu bestechen, um ihn zu veranlassen, bestimmten Spielern einen besseren oder schlechteren Preis beim Popcornkauf zu machen. "Daumen rauf" unter einem Spielerportrait bedeutet dabei "guter Preis", "Daumen runter" heißt "schlechter Preis".

Noch ein schnelles Wort an diejenigen, die jetzt herumnörgeln: "Popcorn? Wieso schießen die mit Popcorn? So'n Blödsinn!": Schon mal unter drei Tonnen Popcorn begraben gewesen, Jungs und Mädels? Na also!

Kardinal Woytila



Kardinal Woytila hat sich nach einer mißglückten Papst-Kandidatur in den siebziger Jahren verbittert auf die Insel zurückgezogen und durch den einträglichen Waffenhandel einen stattlichen Nachbau des Petersdoms in Originalgröße auf der Insel errichten können.

Um seinen Dom endgültig abzahlen zu können, ist Woytila daran interessiert, so viele Waffen wie möglich abzusetzen, aber er verkauft nicht an jeden. Stellen Sie sich gut mit ihm.

Auch als Präsident können Sie sich überlegen, ob Sie nicht den Segen der Kirche in so mancher Situation benötigen. Der Kardinal freut sich über jede Spende von Ihnen.

Der Geheimpolizist Fritz Canone



Fritz Canone, der Bruder des Rebellenchefs, ist eine der düstersten Figuren auf Mad Island. Niemand weiß so recht, für wen er eigentlich arbeitet und wozu er überhaupt da ist. Aber gefragt hat ihn noch keiner, denn man kann ja nie wissen...

Canone hat eine ganze Batterie von Möglichkeiten, um Ihre Mitbürger auszuhorchen und zu tyrannisieren. Wenn er Sie mag - was nicht für Sie spricht - dann kann er einiges für Sie tun. Und Sie können einiges für ihn tun, wie z.B. seine Gunst mit einer kleinen Geldspende gewinnen. Vielleicht läßt er sich dann dazu hinreißen, folgende Leistungen in Ihre Dienste zu stellen:

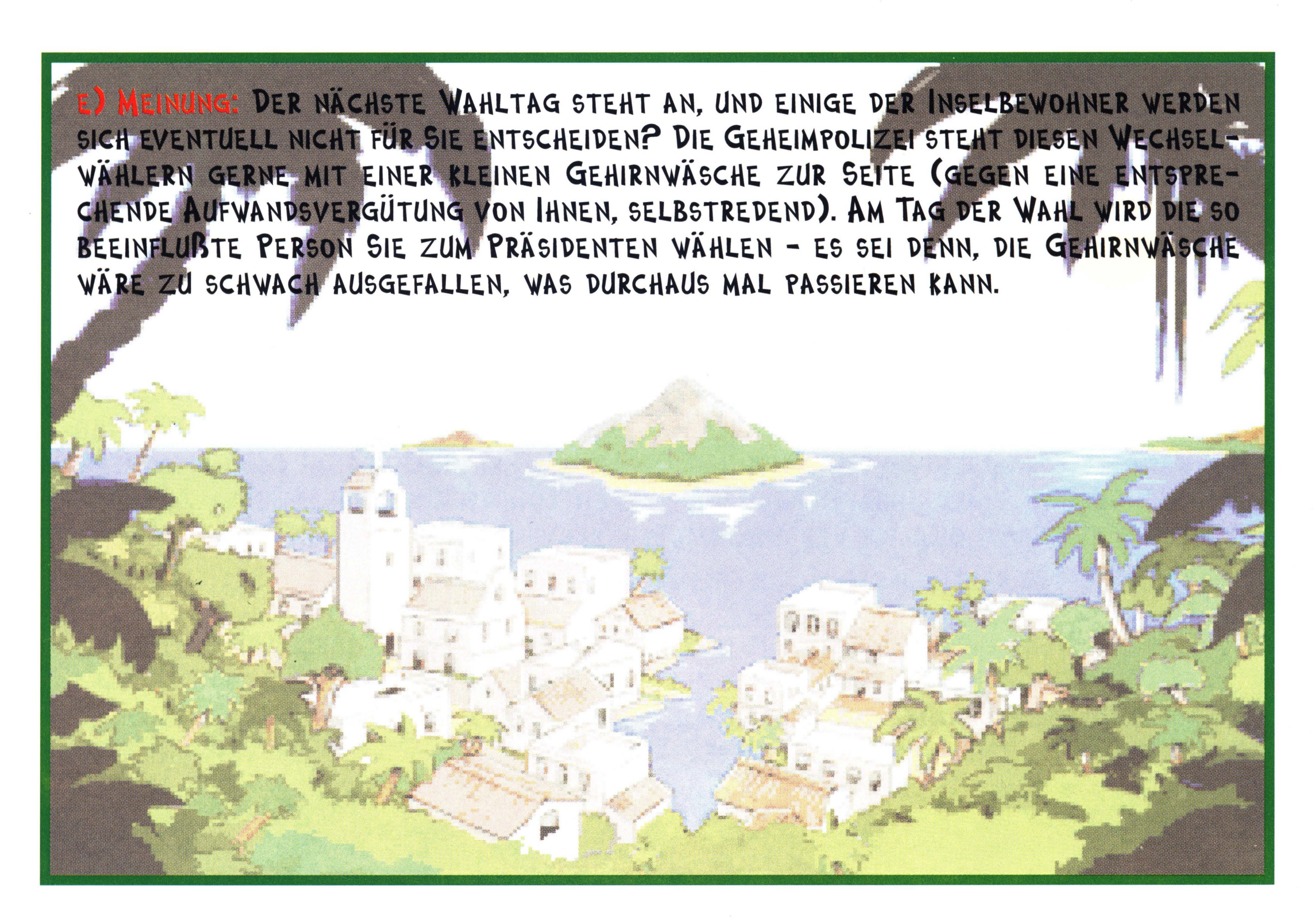
a) Dossier A: Dieses enthält Informationen über Kontostand und Sachbesitz Ihrer Gegenspieler.

B) Dossier B: Dieses klärt Sie darüber auf, wie die Inselbewohner über Sie denken. Gerade vor einer anstehenden Wahl können diese Informationen überaus wichtig sein.

Aber glauben Sie bloß nicht, daß die Dossier-Dienste Ihnen etwa aus reiner Menschenfreundlichkeit offenstehen! Sobald Sie ein Dossier öffnen, müssen Sie blechen - auch wenn Sie Fritz Canone nicht extra darauf hinweist!

C) Inhaftieren: Es gibt einen Inselbewohner, der Sie permanent haßt wie die Pest und immer Ihren schärfsten Konkurrenten zum Präsidenten wählt? Lassen Sie ihn am nächsten Wahltag einfach von der Geheimpolizei inhaftieren! Achtung: Wenn Sie Canone zu einer Inhaftierung überreden können (was Sie einiges an Geld kosten wird), dann gilt die vereinbarte Festnahme nur für die Dauer des nächsten Wahltages!

D) Falle: Unfein, unfein: Lassen Sie eine Popcornbombe legen! Diese wird entweder Waffensysteme Ihres Widersachers zerstören oder seinen Stammsitz für zwei Tage lahmlegen. Natürlich kann es auch mal passieren, daß eine Bombe einfach nicht zündet... kein Wunder, bei diesem Klima....



E) MEINUNG: DER NÄCHSTE WAHLTAG STEHT AN, UND EINIGE DER INSELBEWOHNER WERDEN SICH EVENTUELL NICHT FÜR SIE ENTSCHEIDEN? DIE GEHEIMPOLIZEI STEHT DIESEN WECHSELWÄHLERN GERNE MIT EINER KLEINEN GEHIRNWÄSCHE ZUR SEITE (GEGEN EINE ENTSPRECHENDE AUFWANDSVERGÜTUNG VON IHNEN, SELBSTREDEND). AM TAG DER WAHL WIRD DIE SO BEEINFLUßTE PERSON SIE ZUM PRÄSIDENTEN WÄHLEN – ES SEI DENN, DIE GEHIRNWÄSCHE WÄRE ZU SCHWACH AUSGEFALLEN, WAS DURCHAUS MAL PASSIEREN KANN.



Der DJ Radio Ron

Radio Ron ist ein freundlicher und fröhlicher Inselbewohner. Allerdings nimmt er es mit seiner Verantwortung als Repräsentant der Pressefreiheit nicht sonderlich ernst. Und deshalb können Sie im Wahlkampf gegen Cash wunderbar alle möglichen Lügen und Unwahrheiten über Ihre Mitspieler im Radio verbreiten lassen, was interessante Auswirkungen auf das Verhalten der Wähler haben könnte...

Die Barfrau Lola Libre



Lola Libre ist die heißblütige Barfrau auf Mad Island. Sie besitzt das alleinige Ausschankrecht für Alkohol auf der Insel, und deshalb ist ihre Bar auch der beliebteste Treffpunkt für alle Inselbewohner - unabhängig davon, ob sie politische Gegner sind oder nicht. Hier kann man Feste feiern, ohne zu fallen - natürlich nur gegen den dementsprechenden Preis. Seien Sie spendabel, man wird es Ihnen vielleicht danken...

So eine Kneipe ist auch ein Hafen für die verzweifelten und die Chancenlosen unter den Inselbewohnern. Wenn Sie deshalb als Minister vom aktuellen Präsidenten ungerecht bezahlt werden und keine Chance sehen, daß dieser Widerling demnächst mal aus seinem Amt herausbefördert werden könnte, dann geben Sie in Lolas Bar ein paar Runden Rum aus, und - wer weiß? Vielleicht erschüttert Ihre traurige Klage die anwesenden Inselbewohner so sehr, daß eine spontane, kleine Revolution folgt und Neuwahlen angesetzt werden. Tolle Sache, was? Vielleicht passiert aber auch gar nichts. Wie im richtigen Leben.

Der Arbeiter Munoz



Er heißt Munoz, und finden können Sie ihn bei der obligatorischen Siesta unter dem Baum beim Dorfplatz. Er liebt Tequila und alle, die ihm bei seinem (recht passiven) Kampf gegen die unterdrückerischen und ausbeuterischen Arbeitgeber unterstützen. Erwarten Sie nicht zu viele Aktionen von ihm, aber bei der Präsidentenwahl kann er recht gut das Zünglein an der Waage sein...

Wenn Sie sich schon auf dem Dorfplatz befinden, dann können Sie sich ja auch überlegen, ob Sie nicht spontan eine Rede zu Ihrer politischen Situation oder Ihren Plänen auf der Insel halten wollen. Klicken Sie dazu einfach das Mikrofon auf der Veranda rechts im Bild an. Schon werden Sie mit einer Reihe von Statements konfrontiert, die Ihnen gerade einfallen. Wählen Sie hier vorsichtig aus: Es hat sich schon so mancher um Kopf und Kragen geredet. Besonders im Wahlkampf kann so eine Rede wahre Wunder wirken.



DER PRÄSIDENT

Savoir vivre: Der Präsident ist in einer Besprechung

DER PRÄSIDENT DER INSEL WIRD VON ALLEN BEWOHNERN GEWÄHLT. ER HAT EINE GANZE REIHE VON HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN:

1. ER BESTIMMT DARÜBER, WELCHER MINISTER WELCHES MINISTERIUM BEKOMMT.

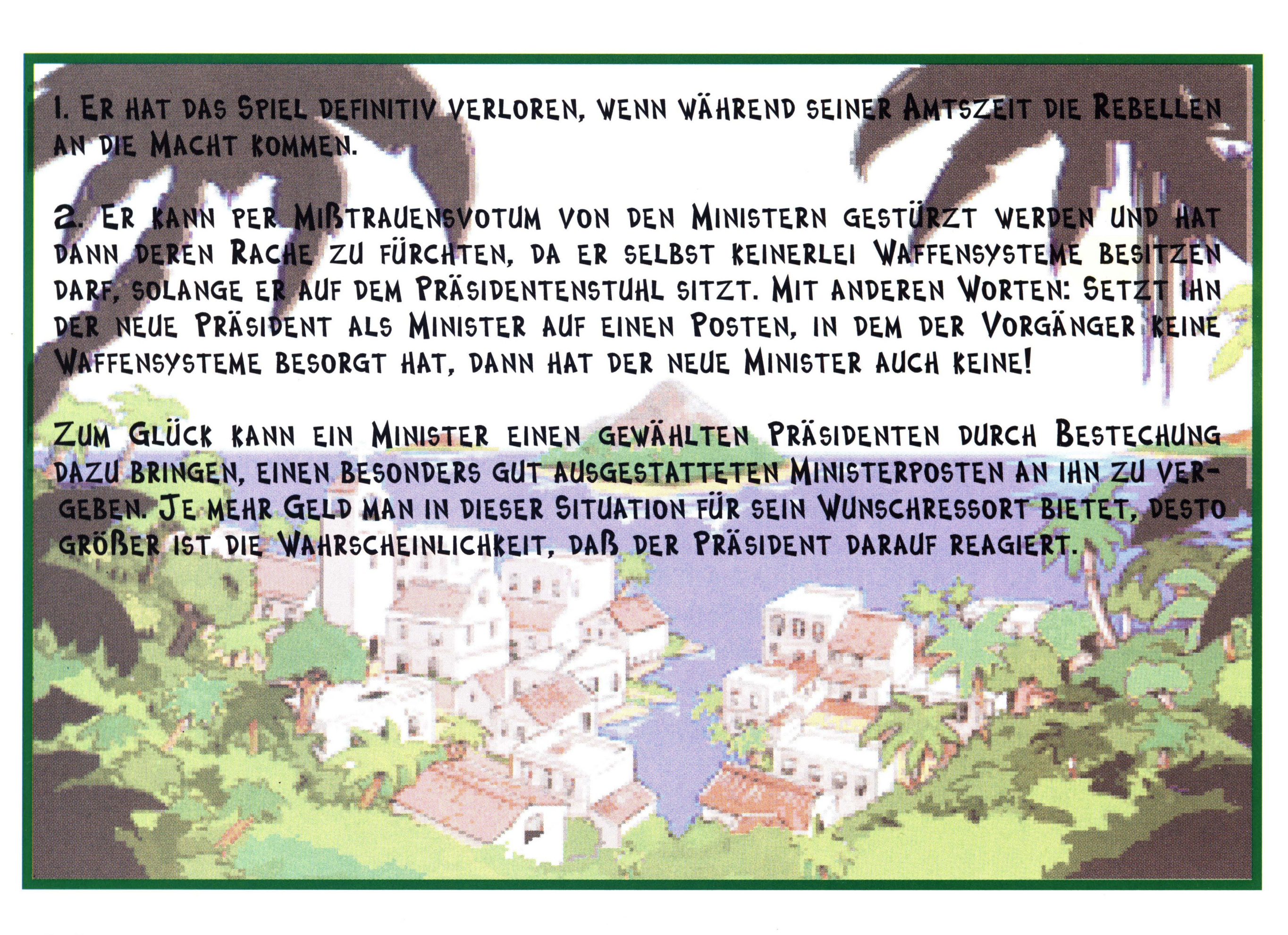
2. ER BEKOMMT VON DEN BOTSCHAFTERN DAS HAUSHALTSGELD.

3. Er verteilt Geld nach eigenem Ermessen an seine Minister.

4. Er kann seine Ananasfarm in der Antarktis aufbauen lassen und erweitern. Denn was nützt die eleganteste Flucht von der Insel, wenn man kein geeignetes Domizil besitzt, in dem man sich dann zur Ruhe setzen kann?

5. Er legt die Steuern fest. Aber Achtung: Geld wird hierdurch keines eingenommen, da sowieso keiner bezahlen würde. Die Steuerpolitik hat lediglich symbolische Bedeutung. Sie zeigt, wie der Präsident zu den einzelnen Bevölkerungsgruppen steht. Erfreuen Sie z.B. die Bevölkerung, indem Sie die Kirchensteuer herabsetzen? Schön, aber der Kardinal wird sich darüber wohl kaum begeistern können! Hier heißt es abwägen!

Wenn Sie es als Präsident schlau anpacken, haben Sie durchaus die Möglichkeit, sich eine goldene Nase zu verdienen. Andererseits arbeitet der Präsident aber immer auch in einer besonders schwierigen Position:



1. Er hat das Spiel definitiv verloren, wenn während seiner Amtszeit die Rebellen an die Macht kommen.

2. Er kann per Mißtrauensvotum von den Ministern gestürzt werden und hat dann deren Rache zu fürchten, da er selbst keinerlei Waffensysteme besitzen darf, solange er auf dem Präsidentenstuhl sitzt. Mit anderen Worten: Setzt ihn der neue Präsident als Minister auf einen Posten, in dem der Vorgänger keine Waffensysteme besorgt hat, dann hat der neue Minister auch keine!

Zum Glück kann ein Minister einen gewählten Präsidenten durch Bestechung dazu bringen, einen besonders gut ausgestatteten Ministerposten an ihn zu vergeben. Je mehr Geld man in dieser Situation für sein Wunschressort bietet, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß der Präsident darauf reagiert.



Die Ministerien

Es gibt ein Luftwaffenministerium, ein Marineministerium und ein Heeresministerium. Hier sind die drei Mitspieler zuhause, die nicht Präsident werden konnten (oder wollten).

Die drei Ministerien bilden die Armeebestandteile unseres Zwergstaates. Aber natürlich tut jede Waffengattung, was sie will, und so kann von einer einheitlichen Armee kaum gesprochen werden.

Dennoch sind die Ministerien formell dem Präsidenten unterstellt. Ihre Zuwendungen erhalten die Minister also aus dessen Staatshaushalt. Der Präsident kann die täglichen Finanzspritzen ganz nach Belieben verteilen.



Men at work: Der Heeresminister beim Tagesgeschäft

Ein Minister, der sich vom Präsidenten schlecht behandelt fühlt, kann sich allerdings auf mehrere Arten wehren: Er kann zum Beispiel die Rebellen unterstützen, die gegen den Präsidenten kämpfen. Werden die Rebellen so stark, daß sie den Präsidentenpalast einnehmen, dann ist das Spiel zu Ende, und der Spieler, der gerade Präsident ist, hat verloren. Dumm nur, wenn der Minister selber noch keine Fluchtmöglichkeit von der Insel besitzt. In diesem Spiel kann es durchaus mehrere Verlierer geben!

Normalerweise aber wird ein Spieler, der sich mit dem Präsidenten zerstritten hat, den "demokratischen" Weg gehen, und am Morgen im Parlament dem Präsidenten sein Mißtrauen aussprechen. Dies kann zu Neuwahlen am folgenden Tag führen, wenn mindestens einer ihrer Ministerkollegen sich ebenfalls benachteiligt fühlt und dementsprechend votiert.

Die Pakte

Ein Besuch bei den Herren Ministerkollegen kann sich ebenfalls auszahlen, wobei wir hier nicht von barer Münze, sondern von militärischen und politischen Vorteilen sprechen. Treffen Sie als Minister nämlich einen Ihrer Kollegen in dessen Ministerium an, so können Sie ihn eventuell dazu überreden, einen Pakt mit Ihnen zu schließen. Folgende Möglichkeiten des Paktierens sind möglich:

- **Das Komplott:** Gegen Bezahlung verspricht ein Minister, daß er am nächsten Tag ein Mißtrauensvotum gegen den amtierenden Präsidenten abgeben wird. Ob er dies dann allerdings auch wirklich tut, hängt von seiner Gesinnung und der Höhe seines Lohnes dafür ab. Verlassen Sie sich nicht allzusehr auf das Komplott – und halten Sie zur Rache schon mal einen Haufen Popcorn bereit!

- **Der Beistandspakt:** Zahlen Sie dem Minister eine runde Summe, damit dieser Ihnen im Falle eines heimtückischen Angriffes (von welcher Seite aus auch immer) mit seinen Waffensystemen zur Seite steht. Hoffen Sie dabei, daß Ihr Verbündeter nicht fünf Minuten später einen Angriffspakt gegen Sie unterzeichnet...

- **Der Angriffspakt:** Bestechen Sie einen Minister, damit dieser Ihnen mit seinen Waffensystemen beisteht, wenn Sie einen Ihrer Kollegen mit Ihren eigenen Syste-

men angreifen. Zögern Sie nach Abschluß des Angriffspaktes mit Ihrer militärischen Aktion nicht allzu lange, sonst könnte Ihr Bündnispartner wankelmütig werden! Beachten Sie bitte, daß alle Minister ein recht kurzes Gedächtnis haben (Anwesende eingeschlossen). Rechnen Sie also nicht damit, daß ein Pakt länger als zwei Tage Gültigkeit besitzt.



Vertrag ist Vertrag: Hoffentlich ist er auch das Papier wert...

Natürlich werden auch die Computerspieler bei Ihnen anklopfen, wenn Sie sich als Minister in Ihrem Ministerium aufhalten. Überlegen Sie sich gut, ob Sie einen vorgeschlagenen Pakt eingehen wollen; und bedenken Sie auch, daß nicht jeder Pakt, den Sie unterschrieben haben, auch tatsächlich von Ihnen gehalten werden muß. Ihr Verhalten wird allein von Ihrem staatsmännischen Geschick diktiert, und das stand ja noch nie für das unbedingte Einhalten von Versprechen, oder?

Das Parlament

Hier beginnt für Sie jeder Tag auf der Insel mit einem Stelldichein des Präsidenten und seiner Minister. Je nachdem, welches Amt Sie bekleiden, müssen Sie hier verschiedene Funktionen ausüben.

Als Präsident verteilen Sie normalerweise das Haushaltsgeld an die einzelnen Minister. Nach einer gewonnenen Wahl weisen Sie außerdem Ihren Mit- bzw. Gegenspielern jeweils ein Ministerium zu. Eventuell können Sie hier auch mehr oder weniger fette Bestechungsgelder von Ministern entgegennehmen, die sich ein spezielles Ministerium wünschen. Klicken Sie zur Verteilung eines Ministeriums erst den Kopf Ihres Wunschkandidaten an, dann das entsprechende Symbol des Ministeriums.

Als Minister nehmen Sie im Parlament normalerweise das tägliche Haushaltsgeld vom Präsidenten entgegen. Danach können Sie, wenn Sie wollen, ein Mißtrauensvotum gegen ihn einleiten und ihn damit unter Umständen stürzen. Nach einer Wahl, bei der Sie den Präsidentenposten nicht errungen haben, können Sie den amtierenden Präsidenten immerhin noch um Ihr Wunschministerium bitten, und zwar in Form einer (kleinen?) Geldspende.

Besuchen Sie das Parlament tagsüber, wenn Sie sich darüber informieren wollen, wie zur Zeit Ihre Chancen bei der Wahl zum Präsidentenamt stehen. Sie haben den Überblick über eine grafische Wahl-Hochrechnung. Allerdings stellt sich Ihnen die Frage: WER hat hier hochgerechnet? Stimmen die Zahlen? Vielleicht sollten Sie, bevor Sie nun hektisch den Präsidenten stürzen, doch lieber die wahren Sympathien der Inselbewohner herausbekommen...

Am Morgen eines Wahltages findet im Parlament auch die endgültige Stimmenauszählung statt. Beeinflussen können Sie das Ergebnis dann nicht mehr (daran hätten Sie am Tag vorher denken sollen!), aber mitfiebern können Sie wohl... und merken Sie sich die Personen, die Sie mal wieder nicht gewählt haben. Hier in den Tropen kann Rache einfach nicht kalt genossen werden...

Die Fluchtvorbereitungen

Jeder Spieler muß natürlich daran interessiert sein, nicht nur sein Domizil in der Antarktis fertig auszustatten, sondern im entscheidenden Moment der Machtübernahme durch die Rebellen auch in der Lage zu sein, dorthin auszuwandern. Dies gestattet ihm seine Fluchtmöglichkeit.
Jeder der drei Minister verfügt über eine andere Fluchtmöglichkeit, die er sich im Laufe des Spiels aufbauen muß:

- Der Marineminister flieht mit einem Beamgerät.
- Der Lufwaffenminister flieht mit einem Ufo.
- Der Heeresminister flieht mit einer Rakete.

Der Spieler, der zum Zeitpunkt der Machtübernahme durch die Rebellen Präsident ist, hat keine Fluchtmöglichkeit und hat damit das Spiel automatisch verloren.

Jede der drei Fluchtmöglichkeiten besteht aus vier Teilen, die in den beiden Botschaften erworben werden können. Allerdings muß man die Teile in einer vorgegebenen Reihenfolge kaufen, und dummerweise erhält man die einzelnen Teile immer abwechselnd in der jeweils anderen Botschaft. Dies führt dazu, daß die

Spieler im Laufe des Spiels immer wieder ihre politische Meinung ändern müssen, denn man bekommt die fehlenden Teile nur dann, wenn der entsprechende Botschafter den Käufer gerade besonders gern mag! Verlieren Sie also nie den Überblick über die Richtung des karibischen Windes, in den Sie Ihr Mäntelchen hängen...

Wichtig ist es, zu berücksichtigen, daß die Fluchtmöglichkeit, soweit sie fertiggestellt ist, immer bei dem Ministerium verbleibt, von dem es gebaut worden ist, und nicht bei dem Spieler, der die Fluchtmöglichkeit gebaut hat. Dies führt dazu, daß ein Spieler seine Fluchtmöglichkeit wieder verlieren kann, wenn ihm der Präsident zum Beispiel ein anderes Ressort zuweist!
Die einzige Möglichkeit, dies zu verhindern, ist es, den Präsidenten bei der Ressortvergabe entsprechend zu bestechen (siehe unter "Das Parlament"), damit man sein "Wunschressort" wiedererhält.

Als Minister sollten Sie gut auf Ihre Fluchtmöglichkeiten achten, denn es gibt noch einen anderen, schmerzlichen Weg, Teile davon wieder zu verlieren: Wenn Ihr Ministerium von einem fiesen Konkurrenten angegriffen wird und die Energie Ihres Gebäudes auf Null sinkt, verlieren Sie automatisch das zuletzt von Ihnen gekaufte Teil der Fluchtmöglichkeit.

Natürlich spricht nichts dagegen, einen beinahe schon fluchtbereiten Kollegen auf diese Weise auch Ihrerseits wieder ein bißchen zurückzuwerfen...

Ihre Flucht beginnt automatisch genau dann, wenn die Rebellen den Präsidentenpalast eingenommen haben. Sie sind noch nicht bereit zur Abreise? Dann stehen Sie dem Präsidenten bei und verteidigen Sie den Palast! Sie wollen die Insel endlich hinter sich lassen? Niemand verbietet es Ihnen, sich auf die Seite der Rebellen zu schlagen...

Wahlkampf

Der Wahlkampf wird eröffnet, wenn zwei oder drei Minister dem Präsidenten im Parlament das Mißtrauen aussprechen. Die Spieler haben dann den ganzen Tag lang die Möglichkeit, so viele Stimmen wie möglich einzufangen (oder zum Schweigen zu bringen).

Der Präsident kann sich ebenso am Wahlkampf beteiligen wie seine drei Minister.

Die Wahl des neuen Präsidenten findet am darauffolgenden Morgen im Parlament statt. Hier sieht man dann genau, welcher Bewohner der Insel wie abstimmt. Es sind übrigens alle Bewohner stimmberechtigt, also sowohl alle vier Mitspieler als auch Botschafter, Rebellen oder der Kardinal.

Die Mitspieler haben eine Reihe von Möglichkeiten, auf die Wahlentscheidung Einfluß zu nehmen:

-Plakate erstellen und drucken

Jeder Spieler kann in seinem Büro ein Wahlkampfplakat entwerfen. Dazu stellt er bis zu drei Wahlkampfsprüche auf seinem Plakat zusammen. Dann kann er das

Plakat in einstellbarer Auflage drucken lassen.
Man kann sich übrigens alle Wahlkampfplakate der Spieler auf dem Dorfplatz ansehen, sie sind dort an den Baum geheftet!



Nur leere Versprechungen: Das Wahlplakat

-Wahlkampfrede halten

Auf dem Dorfplatz kann jeder Spieler eine Wahlkampfrede halten. Hier geht es darum, denjenigen Bewohnern nach dem Mund zu reden, die sich zum Zeitpunkt Ihrer Rede auf dem Dorfplatz aufhalten. Aber Vorsicht: Sie können nur einmal am Tag eine Rede halten. Also achten Sie darauf, was Sie sagen, Sie können sich eventuell später nicht mehr aus einer verfahrenen Situation herausreden!



Was Ihr wollt: Wir reden jedem nach dem Mund

-Gemeine Aktionen von der Geheimpolizei starten lassen (siehe auch "Der Geheimpolizist")

Wenn man sich mit Fritz Canone, dem Chef der Geheimpolizei, gut versteht, kann man von diesem eine Reihe von unschönen, aber wirksamen Aktionen durchführen lassen.



Natürlich hilft es auch, bestimmten Bewohnern der Insel großzügige Wahlgeschenke zukommen zu lassen, um deren Stimme zu erhalten. So hilft u.a. eine Geld- oder Waffenspende an die beiden Rebellen, deren Stimme zu erhalten. Es sei denn, Sie haben sich mit den Rebellen schon vorher so sehr verkracht, daß Sie gar nicht mehr vorgelassen werden. Oder jemand ist Ihnen zuvorgekommen oder überbietet Sie im Volumen Ihrer Spende. Tja, das Leben ist hart.

Die Waffen

Jedes Ministerium besitzt Waffen, die seiner Gattung entsprechen:
-Das Marineministerium besitzt U-Boote
-Das Luftwaffenministerium besitzt Zeppeline
-Das Heeresministerium besitzt Panzer

Jedes der drei Waffensysteme gibt es in drei verschiedenen Größen. Je größer ein System, desto größer auch die Reichweite der von ihm verwendeten Popcorn-Geschosse. Greifen Sie größenmäßig unterlegene Systeme relativ gefahrlos an, indem Sie sich außerhalb deren Reichweite aufhalten! Es ist natürlich nicht gesagt, daß Ihr Gegner nicht sofort einige größere Systeme nachzieht. Machen Sie sich auf Überraschungen gefaßt!

Achten Sie bei der Vergabe von Ministerien auch darauf, welche Vorteile Sie von bestimmten Systemen für eventuelle kriegerische Handlungen haben könnten. Ein Panzer z.B. ist von der bestehenden Infrastruktur abhängig, während ein Zeppelin jeden Winkel der Insel auf dem Luftweg erreichen kann. Die Wege eines Panzers sind andererseits kürzer als die eines U-Bootes, das die Insel ja nur im Wasser umrunden kann.

Die Feuerkraft eines Zeppelins ist im Gegensatz zu der eines anderen Systems relativ gering. Sie sehen schon, die Entscheidung wird Ihnen nicht gerade leicht gemacht...

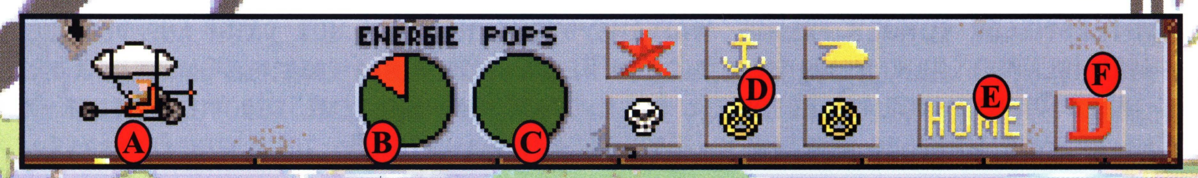
Ein zusätzlicher taktischer Schachzug ist die Stationierung von Waffensystemen außerhalb der Sichtweite Ihrer Konkurrenten. Sowohl Sie als auch die Computerspieler können fremde Waffensysteme nämlich nur dann auf der Karte von Mad Island sehen, wenn diese sich in Reichweite eines eigenen Systems (inklusive Ihres Dienstwagens) befinden. Ansonsten sind Systeme für die Spieler "unsichtbar". Wie wäre es mit einem Überraschungsangriff?

Die Waffen können übrigens ausschließlich beim Kardinal erworben werden. Sind alle Ihre Systeme entweder außer Gefecht gesetzt oder an die Rebellen verschenkt, und Sie liegen sich gerade mit Woytila in den Haaren, dann lassen Sie sich am besten schleunigst etwas einfallen, denn ohne Waffen kann man in bestimmten Spielsituationen ganz schön alt aussehen.

Geschossen wird auf Mad Island nur mit Popcorn, das in der Popcornfabrik bei Herrn Meiermann erworben werden kann. Auch hier gilt: Stellen Sie sich gut mit Meiermann, wenn Sie Munition für Ihre Waffen wollen!

Steuerung eines Waffensystems

Wenn man mit der Maus über ein eigenes Waffensystem fährt, erscheint auf dem Bildschirm eine Anzeige. Hier erfahren Sie alles über den Status dieses Waffensystems.



Militärtechnik für Anfänger: So steuert man ein Waffensystem

Wenn Sie die linke Maustaste drücken, während Sie sich über einem Waffensystem befinden, dann wählen Sie dieses an. Es fängt an zu blinken. Sie können jetzt entweder das Waffensystem an einen neuen Einsatzort dirigieren, indem Sie irgendwo auf die Insel klicken. Dann bewegt sich Ihr Waffensystem automatisch an den gewählten Ort. Bedenken Sie aber, daß sich z.B. ein U-Boot schwerlich an Land bewegen läßt!

Sie können auch sofort einen Angriff auf ein Gebäude Ihrer Wahl starten, indem Sie, während das Waffensystem blinkt, Ihr Zielgebäude mit der linken Maustaste anklicken. Daraufhin stehen Ihnen in einem speziellen Aktionsfenster mehrere Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung, die Sie per Knopfdruck einleiten können:

- **Angriff:** Das selektierte Waffensystem bewegt sich das Gebäude zu, bis dieses in seine Schußreichweite gekommen ist. Dann fängt es an, das Gebäude mit Popcorn zu beschießen.

- **Schützen:** Funktioniert genau so wie der Angriff, allerdings parkt dann Ihr Waffensystem in der Nähe des selektierten Gebäudes, um dieses im Ernstfall eines gegnerischen Angriffs zu schützen. Sollte ein solcher Schlag stattfinden, wird Ihr Waffensystem versuchen, das gegnerische System zu zerstören.

Sie können aber auch Ihre Maus auf das eingeblendete Statusfenster zu bewegen und dort die Statuseinstellungen des Waffensystems zu verändern oder speziel-le Aktionen vornehmen.

(A) zeigt das selektierte Waffensystem.

(B) zeigt, wieviel Energie Ihr Waffensystem noch hat. Achten Sie darauf, daß das Waffensystem rechtzeitig zur Wartung wieder zur Heimatbasis zurückgelangt, sonst verlieren Sie es.

(C) zeigt, wieviel Popcorn noch im Waffensystem vorhanden ist. Wenn die Munition verbraucht ist, muß das System zur Heimatbasis zurück, um wieder aufgefüllt zu werden. Klicken Sie dazu den Button **HOME** an (siehe (E)).

(D) zeigt Ihnen, wie das Waffensystem auf Waffensyteme der beiden anderen Minister sowie auf Waffensysteme der Rebellen reagiert. Mit den unteren drei Icons stellen Sie ein, ob ein solches System als feindlich angesehen werden soll oder nicht, wenn das eigene Waffensystem sich einem solchen nähert. Beachten Sie dabei, daß ein Totenkopfsymbol **NICHT** "Freundschaft" bedeutet, und das Peace-Zeichen keine kriegerische Einstellung. Erkennt Ihr System ein anderes als feindlich, beginnt automatisch eine wüste Poporn-Schlacht. Toi, toi, toi!

(E) wird geklickt, um das System zur Heimatbasis zurückzuschicken, z.B. um es dort wieder reparieren oder aufmunitionieren zu lassen.



(F) klicken Sie, wenn Sie das System wieder deselektieren wollen, die Aktion also abbrechen möchten.

Wenn Sie nicht der Typ sind, der sich knickerig mit einzelnen Waffensystemen herumschlägt, sondern mannhaft alles auf eine Karte setzt und prinzipiell nur die Großoffensive mit allen Waffensystemen gleichzeitig bevorzugt (Wow! Yeah!), dann werden Sie sich über den Button **ALLE** freuen, der im Waffensteuer-Fenster erscheint, sobald Sie mehr als ein Waffensystem besitzen. Klicken Sie diesen Button mit der linken Maustaste an; danach können Sie für alle Ihre Waffensysteme entscheiden, wohin sich diese bewegen sollen und wie deren Einstellung gegenüber den anderen Ministern aussieht. Diese Funktion ist hervorragend dazu geeignet, koordinierte Bewegungen mit Waffensystemen durchzuführen, wenn Sie einen ganzen Haufen davon besitzen.

Gefechte

Es ist soweit: Sie wollen gegen ein bestimmtes Gebäude oder gegen ein anderes Waffensystem zu Felde ziehen. Wie gehen Sie nun vor?

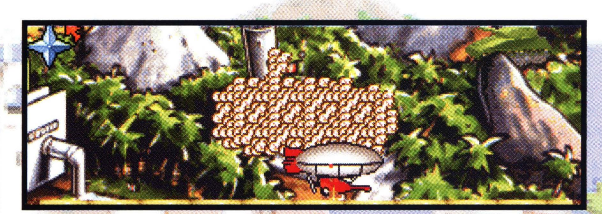
1. Sie sind der Präsident? Herzlichen Glückwunsch, aber Sie besitzen überhaupt kein Waffensystem.

2. Überprüfen Sie in Ihrem Ministerium die Anzahl Ihrer Waffensysteme (darf's nicht vielleicht doch eins mehr sein?) und die Menge Ihrer Popcornmunition. Sind alle Systeme unbeschädigt? Sind alle Systeme aufmunitioniert? Wenn nicht, dann sollten Sie sich überlegen, ob Sie vor dem Angriff noch Reparaturen oder Popcornkäufe erledigen wollen. Von Popcorn-Fluten zerstörte Systeme können Sie auf Dauer ziemlich teuer zu stehen kommen.

3. Versuchen Sie, kaltblütig die taktische Situation Ihres Gegners zu bestimmen. Welche Waffensysteme besitzt er? Wie und wo sind sie verteilt? Greifen Sie nicht mit Ihrem kleinsten System das größte Ihres Kontrahenten an, oder Sie werden ein Ende mit Schrecken erleben. Achten Sie auf die strategische Karte!

4. Wählen Sie von Ihren Waffensystemen diejenigen aus, die den Angriff beginnen sollen. Wie das geht, und wie man die Systeme steuert, können Sie unter der Überschrift "Steuerung eines Waffensystems" nachlesen.

5. Beobachten Sie nun die Karte von Mad Island. Sie können erkennen, wie sich Ihr Waffensystem in Bewegung setzt. Je nach Reichweite des Systems wird es früher oder später beginnen, sich auf das ausgewählte Ziel einzuschießen. Deuten Sie mit Ihrem Mauszeiger auf das Ziel, und Sie werden miterleben, wie die Energie des Ziels langsam (oder schneller) abnimmt.



Ein Angriff und die Folgen:
Gebäude unter Popcornhaufen

Ist das Ziel ein Gebäude, so werden Sie dort einen anwachsenden Popcornhaufen erkennen. Ist ein Gebäude völlig unter dem Popcornberg verschwunden, so wird es für mindestens einen Tag lang unbetretbar. Bedenken Sie also die Folgen, wenn Sie bestimmte Gebäude beschießen. So kann man den normalen Spielablauf einiger-

MAẞEN DURCHEINANDERWIRBELN... HANDELT ES SICH BEI DEM ZIEL UM EIN ANDERES WAFFENSYSTEM, SO IST DIESES ZERSTÖRT, WENN SEIN ENERGIEWERT AUF NULL GESUNKEN IST.

6. SIE KÖNNEN EINEN ANGRIFF JEDERZEIT ABBRECHEN, INDEM SIE DAS ENTSPRECHENDE WAFFENSYSTEM SELEKTIEREN UND ES EINER NEUEN BESTIMMUNG ZUFÜHREN. BESONDERS IM ZWEI-SPIELER-MODUS KANN MAN MIT SOLCHEN AKTIONEN EINEN MENSCHLICHEN MITSPIELER WUNDERBAR ERPRESSEN... BITTE ENTSCHULDIGEN SIE, WAR NICHT SO GEMEINT!

7. GEBÄUDE KANN MAN ALS ZIEL DIREKT ANWÄHLEN, BEI GEGENERISCHEN WAFFENSYSTEMEN LÄUFT DIE SACHE ALLERDINGS ANDERS AB: HIER STELLEN SIE IHR WAFFENSYSTEM ZUM GEWÜNSCHTEN GEGNER 'FEINDLICH' EIN UND NÄHERN SICH DAMIT DANN DEM GEWÜNSCHTEN GEGNERISCHEN SYSTEM. SOBALD DIESES IN DIE REICHWEITE IHRES SYSTEMS GERÄT, BEGINNT DER ANGRIFF AUTOMATISCH. ACHTEN SIE DARAUF, DAẞ SIE KEIN GEGNERISCHES SYSTEM ANGREIFEN, DAS IHNEN BEREITS FEINDLICH GESONNEN IST UND EINE ÜBERLEGENE REICHWEITE BESITZT!

BITTE BEACHTEN SIE, DAẞ ZUM ZWECKE DES SPIELKOMFORTS JEDE EINHEIT, DIE ANGEGRIFFEN WIRD, ERST EINMAL AUTOMATISCH ZURÜCKSCHIEẞT (WENN MUNITIONS- UND BEWEGUNGSTECHNISCH MÖGLICH). NUR, WENN SIE EINE ANGEGRIFFENE EINHEIT AUS DEM GEFECHT ZIEHEN WOLLEN, MÜSSEN SIE SICH AKTIV BETEILIGEN - IHRE WAFFENSYSTEME KÄMPFEN ANSONSTEN BIS ZUM BITTEREN ENDE.

Das Ende des Spiels

Das Spiel endet in dem Moment, in dem die Rebellen den Präsidentenpalast eingenommen haben.
Von diesem Zeitpunkt an läuft alles automatisch:

-Der Präsident wird von den Rebellen auf einer schwimmenden Plastikinsel auf das karibische Meer gesetzt. Er verliert sein ganzes Habe und ist überhaupt der große Verlierer des Spiels. Aber bitte kein Mitleid: Der Präsident hätte eben dafür sorgen müssen, daß seine Minister ihn besser schützen! Das Leben ist hart, aber unfair!

-Die Minister setzen sich in ihr Fluchtgerät (natürlich nur sofern sie eines fertiggestellt haben) und begeben sich auf ihre antarktische Ananasfarm (natürlich nur, wenn eine solche vorher überhaupt erbaut wurde). Der Minister, der seine Ananasfarm am weitesten ausgebaut hat, und ein komplettes Fluchtgerät besitzt, ist der Sieger des Spiels.

Diejenigen Minister, die es bedauerlicherweise noch nicht geschafft haben, ihr Fluchtgerät fertigzustellen, werden zusammen mit dem Präsidenten auf die Gummi-

Insel gesetzt und haben das Spiel ebenfalls verloren. Entscheiden Sie in einer solchen Situation bitte selber: Ist geteiltes Leid wirklich halbes Leid, oder **WER HAT EIGENTLICH SCHULD AN DIESER PLEITE???** Für Folgeschäden von entsprechenden Diskussionen im 2-Spieler-Modus haften wir übrigens nicht!



Der Zwei-Spieler-Modus

Sie können ganz zu Beginn des Spiels auswählen, ob Sie allein gegen drei Computergegner oder mit einem anderen Menschen als Mitspieler gegen zwei Computergegner spielen wollen.
Nachdem Sie sich für die Option "2 Spieler" entschieden haben, werden Sie gefragt, ob Sie die beiden Computer über ein "Modem" oder "Seriell" verbunden haben.

Sobald die Verbindung zustande gekommen ist, geraten Sie in den Genuß von **CARIBBEAN DISASTER** mit einem menschlichen Gegenspieler, wobei Sie endlich mal austesten können, wie strategisch fähig Ihr bester Freund denn nun wirklich ist und wie er eine unvermeidliche Niederlage wegstecken kann - oder andersherum. Nicht genug, daß Sie ihn auf dem politischen Parkett und auf dem Schlachtfeld dieses Spieles gnadenlos unterbuttern werden - Sie können ihm dazu noch unverschämte Meldungen und höhnische Kommentare auf seinen Monitor knallen, indem Sie einfach auf Ihrer Tastatur eine beliebige Meldung für ihn eingeben. Diese wird dann automatisch abgesendet und Ihrem Gegenüber erbarmungslos vorgesetzt. Aber wundern Sie sich nicht darüber, wenn Sie prompt eine entsprechende Antwort erhalten, denn Ihr Gegenspieler hat diese Möglichkeit zur Kommunikation natürlich ebenfalls!

Serielle Verbindung

Diese Verbindungsart verwenden Sie, wenn Sie zwei Computer sehr nah beieinander aufgestellt haben, z.B. im gleichen Zimmer. Um die Verbindung herzustellen, benötigen Sie ein sogenanntes "Nullmodem-Kabel", das die beiden Rechner über serielle Schnittstellen verbindet und das Sie bei Ihrem Fachhändler erwerben können.

Nachdem Sie das Icon "Seriell" angeklickt haben, werden Sie gefragt, welchen Port Ihres Computers Sie verwenden wollen. Klicken Sie den Port an, an den Sie das Nullmodem-Kabel bzw. Ihr Modem angeschlossen haben. Im Zweifelsfall fragen Sie bitte bei dem Händler nach, bei dem Sie den Computer gekauft haben.

Wichtig: Beide Mitspieler müssen parallel zueinander auf ihren Rechnern wie oben beschrieben vorgehen!

Als nächstes erscheint ein Fenster auf dem Bildschirm, das Ihnen mitteilt, daß die Verbindung aufgebaut wird. Dies benötigt einige Sekunden.

Nachdem die Verbindung hergestellt ist, gehen Sie weiter im normalen Spielablauf.

Sollte die sich die Verbindung nicht aufbauen lassen, dann teilt Ihr Rechner Ihnen das über die Meldung "Illegaler COM-Port oder anderer Fehler" mit. Prüfen Sie dann die folgenden Punkte:

- Haben Sie das Nullmodem-Kabel richtig eingesteckt?
- Haben Sie die richtigen Ports eingestellt?
- Sind beide Computer gleichzeitig auf Verbindungsaufbau eingestellt worden?

Modem-Verbindung

Diese Verbindungsart verwenden Sie, wenn Ihr Mitspieler in einem anderen Haus oder sogar in einer anderen Stadt sitzt. Dann werden die beiden Rechner über Modem miteinander verbunden. Sie können **CARIBBEAN DISASTER** mit jedem handelsüblichen Modem spielen, allerdings empfiehlt sich ein Modem mit einer Übertragungsrate von **9600** Baud, ansonsten kann es zu gehörigen Pausen im Spielverlauf kommen. Für weitere Informationen schlagen Sie gegebenenfalls im Handbuch Ihres Modems nach.

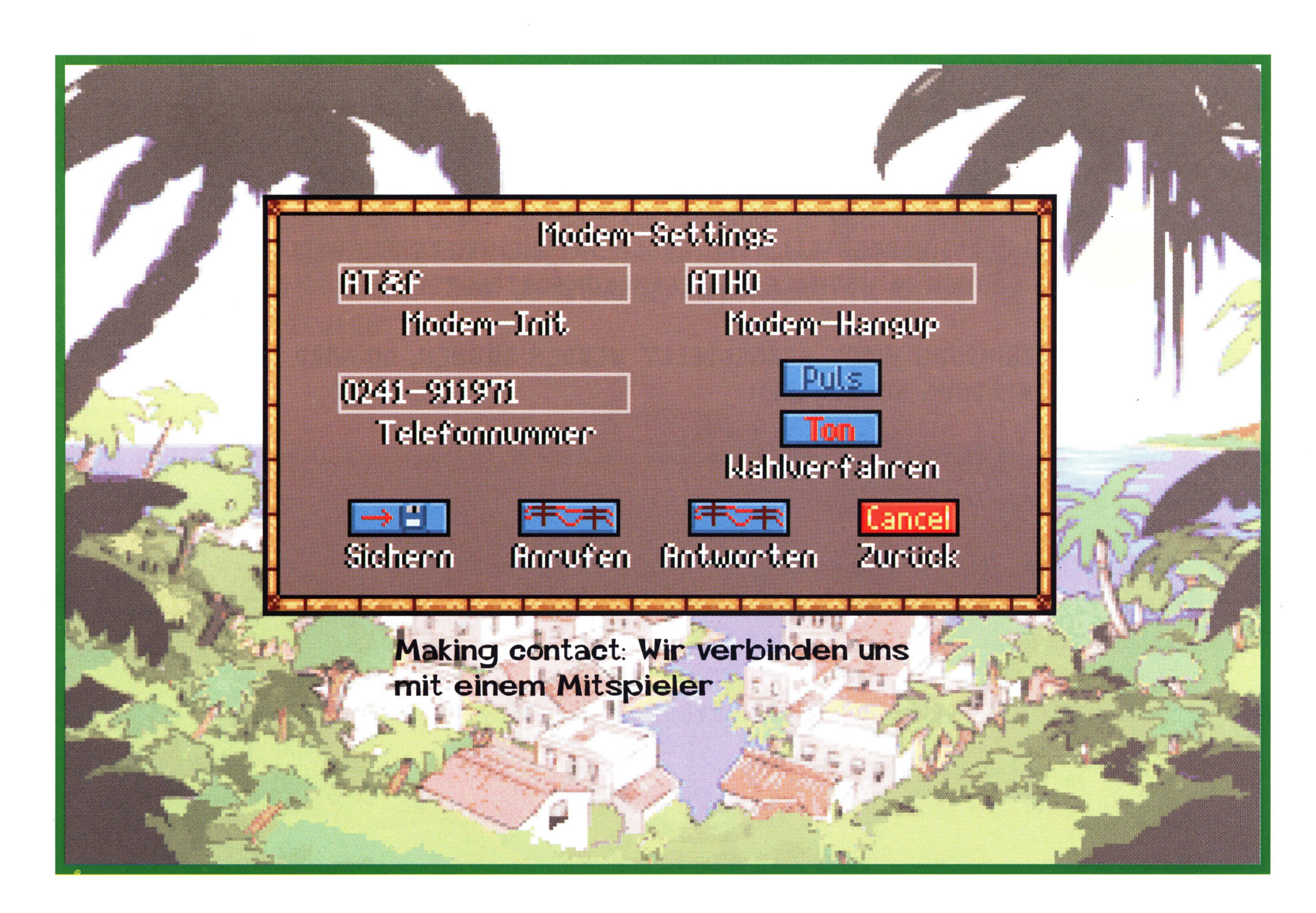
Nachdem Sie das Icon "Modem" angeklickt haben, werden Sie gefragt, welchen Port Ihres Computers Sie verwenden wollen. Klicken Sie den Port an, an den Sie das Nullmodem-Kabel bzw. Ihr Modem angeschlossen haben. Im Zweifelsfall fra-

gen Sie bitte bei dem Händler nach, bei dem Sie den Computer gekauft haben. Als nächstes Fenster erscheint das Menü "Modem-Settings". Hier können Sie Ihr Modem konfigurieren:

MODEM INIT	Hier stellen Sie die Initialisierung Ihres Modems ein. Üblicherweise wird ATZ verwendet. Schlagen Sie gegebenenfalls im Handbuch Ihres Modems nach.
MODEM HANGUP	Üblicherweise ATH0.
WAHLVERFAHREN	Sie können sowohl PULS anklicken, wenn Sie an das Impulswahlverwahren angeschlossen sind, als auch TON, wenn Ihr Telefonnetz auf Tonwahl ausgelegt ist.
TELEFONNUMMER	Hier geben Sie die Telefonnummer Ihres Freundes ein, mit dem Sie spielen möchten.

Wenn Sie alle Einstellungen gemacht haben, sollten Sie auf das Icon SICHERN klicken. Damit wird Ihre Einstellung als Standardeinstellung gespeichert, so daß Sie nicht bei jedem Spiel wieder alle Daten einstellen müssen.

Sind Sie der Anrufer, so klicken Sie ANRUFEN an, um die Verbindung aufzubauen. Wichtig: Zu diesem Zeitpunkt muß Ihr Mitspieler sich im gleichen Menü befinden! Stimmen Sie sich vorher telefonisch ab, wer anruft und wer angerufen wird.



Making contact: Wir verbinden uns mit einem Mitspieler

Der Angerufene klickt **ANTWORTEN** an. Sein Computersystem befindet sich nun in einem Wartezustand und reagiert automatisch auf den Anruf des menschlichen Mitspielers.

Wenn die Verbindung hergestellt ist, erscheint die Spielerauswahl auf dem Bildschirm und Sie können im normalen Spielablauf fortfahren.

Sollte die Verbindung nicht hergestellt werden können, so wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben.

Fehler, die sich beim Modembetrieb ergeben, kann man einfach umgehen, indem man folgende Checkliste abhakt:

- Haben Sie das Modem eingesteckt?
- Haben Sie das Modem eingeschaltet?
- Stimmen alle Modemeinstellungen?
- Hat Ihr Mitspieler alle Verbindungen richtig vorgenommen?
- Stimmen die Modemeinstellungen Ihres Mitspielers?

Fragen und Antworten zur Spieltaktik

Bitte lesen Sie diesen Abschnitt nur dann, wenn Sie nicht gewillt sind, sich Spieltaktiken und Strategien selber auszuknobeln. Ein großer Teil des Reizes von **CARIBBEAN DISASTER** besteht darin, innerhalb des Spiels auszukundschaften, welche Aktion wann und wo welche Wirkung zeigt. Lesen Sie nicht weiter! Wir haben Sie gewarnt...

F: Ich wache eines schönen Morgens auf, und die Hälfte meiner Stützpunkt-Energie ist anscheinend einfach so den Bach runter gegangen. Oder einige meiner Waffensysteme sind spurlos verschwunden. Vorher hat es noch kurz geknallt. Was ist hier eigentlich los?

A: Tja, Sie sind eindeutig das Opfer eines Attentates geworden. Fritz Canone hat Ihnen - nach einem entsprechenden Auftrag von einem Ihrer Gegner - eine Popcorn-Bombe untergeschoben. Das Leben ist hart... aber das wissen Sie ja inzwischen selber. Achten Sie dabei auch immer auf die Meldungen von Radio Ron; er sieht beinahe alles, was so auf der Insel vor sich geht...

F: Ich möchte so gerne zum Präsidenten gewählt werden, aber die Leute auf der Insel scheinen mich zu hassen, denn keiner wählt mich. Was soll ich nur tun?

A: Also, grundsätzlich kann man es nur sehr schwer allen gleichzeitig recht machen. Als erstes sollten Sie sich bei Fritz Canone darüber informieren, welcher Inselbewohner grundsätzlich für und welcher grundsätzlich gegen Sie ist. Das könnte eine Stange Geld kosten, zahlt sich aber später wahrscheinlich wieder aus. Konzentrieren Sie sich nun auf die Leute, die schon auf Ihrer Seite stehen. Tun Sie alles, um bei denen Eindruck zu schinden. Und die anderen... wo Sie doch schon bei Fritz Canone sind...

F: Ich habe es immer noch nicht geschafft, zum Präsidenten gewählt zu werden, obwohl ich wie ein Blöder Leute bestochen habe. Und jetzt?

A: Geld ist alles auf Mad Island, aber Geld ist eben nicht alles, wenn Sie verstehen, was ich meine. Besonders im Wahlkampf gilt: Erst das persönliche Auftreten garantiert den Erfolg (oder den Mißerfolg)! Vergessen Sie also niemals, Wahlplakate in hoher Auflage zu drucken und -wenn nötig- eine Wahlkampfrede auf dem Dorfplatz zu halten. Passen Sie dabei auf, daß Sie sich nicht selbst widersprechen oder Themen wählen, die Ihnen auch noch den letzten Wähler

vergraulen (ein kleiner Tip: Jeder auf der Insel trinkt gerne!). Es hilft übrigens nicht, sich in einem Aufwasch z.B. proamerikanisch und prorussisch zu geben. Damit erreichen Sie nur, daß beide Parteien auf Sie sauer sind...

F: Leider bin ich noch immer nicht in der Lage, Präsident zu werden, obwohl im Dossier von Fritz Canone steht, daß mich einige Wähler regelrecht verehren. Was nun?

A: Diese Verehrung bedeutet nicht, daß die Wähler nicht auch einen anderen Kandidaten gleichermaßen sympathisch finden. Manchmal entscheiden hier nur wenige Prozentpunkte über Sieg oder Niederlage. Wenn Sie zusätzlich etwas für Ihr Image tun wollen, gehen Sie am besten folgendermaßen vor (aber das bleibt unter uns!): Besuchen Sie den Kardinal und geben Sie ihm 10.000$ als Spende.

F: Waaaas? 10.000$?! Aber das ist doch...

A: Ruhe! Sie bekommen für das Geld eine VIP-Karte, die Sie in Lolas Bar als Zahlungsmittel für eine Fete verwenden können. Eine Party, die mit einer VIP-Karte bezahlt wird, reißt die Wähler echt vom Hocker!



Warten Sie also, bis sich möglichst viele Wähler in der Bar eingefunden haben, und lassen Sie die Puppen tanzen!

F: Tja, trotz aller Tips habe ich es wieder nicht geschafft, den Präsidentenposten einzunehmen. Was soll ich jetzt tun?

A: Also schön. Es gibt eine bestimmte Plakat-Kombination, die Ihnen auch ohne Wahlrede die Gunst von beinahe allen Wählern sichert. Die Kombination besteht aus drei Slogans, und zwar...
Nein, ich kann es nicht sagen. Finden Sie das gefälligst selber 'raus, wenn Sie unbedingt wollen!

F: Alles schön und gut, aber ich bin immer noch nicht Präsident!

A: Vergiss' es, Baby!

F: Mensch, ich habe nun alles zusammen, was ich für den Sieg benötige: Eine komplette Fluchtmöglichkeit und ein tolles Domizil in der Antarktis. Aber das Spiel geht nur immer weiter. Wie höre ich auf?

A: Nur die Rebellen können das Spiel beenden, und zwar indem sie den Präsidentenpalast erfolgreich stürmen. Also bringen Sie die Rebellen dazu, genau dieses zu tun. Unterstützen Sie sie, wo immer und wie immer Sie auch können. Wenn sich die Rebellen erst stark genug fühlen, dann treten sie auch in Aktion...

F: Ich befinde mich in einer etwas prekären Situation. Alle meine Waffensysteme sind nur noch Schrott. Munition besitze ich auch keine mehr. Der Präsident gibt mir kaum Geld, die anderen machen, was sie wollen. Was kann ich jetzt eigentlich noch tun???

A: Sie haben irgendwas falsch gemacht. Doch, wirklich!
Es gibt in einer solchen Lage ungefähr zwei Möglichkeiten:
1. Sie versuchen verbissen, den Präsidenten zu stürzen. Früher oder später wird ein Mißtrauensantrag von einem der Computerspieler unterstützt werden. Denken Sie dabei auch an Freibier und Jammergesänge in Lolas Bar. Streben Sie nun mit aller Macht nach dem Amt des Präsidenten, egal, wenn Sie eigentlich viel lieber Minister sein würden. Benutzen Sie dazu sämtliche erlaubte und unerlaubte Tricks - wenden Sie sich vertrauensvoll an Fritz Canone! Verteilen Sie als Präsident Ihr ehemaliges, zu Grunde gerichtetes Ministerium an Ihren schärfsten Konkurrenten im Spiel (da ist Frohsinn angesagt!). Versuchen Sie dann, möglichst viel Geld zu scheffeln, und lassen Sie sich danach wieder abwählen.

Achten Sie darauf, nicht wieder Ihr früheres Ministerium zu bekommen, sondern ein anderes, besser bestücktes. Dieser Weg ist dornig und beschwerlich, und es läßt sich leichter darüber lesen, als ihn wirklich zu begehen. Aber es ist - trotz einiger Rückschläge als ungeübter Spieler - wirklich möglich, auf diese Weise wieder eine vorteilhafte Rolle im Spiel zu übernehmen.

2. Geben Sie auf und fangen Sie von vorne an, indem Sie die Option "New" auf der Kontrolleiste anwählen.
Was, Sie haben es tatsächlich getan? Kein Kampfgeist, was?!

F: Ich glaub' das einfach nicht! Ich bin schon seit ewigen Zeiten Präsident, alle lieben mich und keiner wählt mich ab! Dabei muß ich doch auch mal Minister sein, um mir Fluchtwege kaufen zu können! Aber wenn ich nun lauter unflätige Wahlkampfplakate drucke und unverschämte Wahlreden halte, dann habe ich ja als Minister auf der Insel keinen mehr, der mir was verkauft oder mich sonstwie unterstützt! Was soll ich nur machen?

A: Es gibt einen äußerst unfeinen Weg, die Wahl als Präsident zu verlieren, ohne dabei die Sympathien der Wähler aufs Spiel zu setzen. Wir verraten Ihnen aber dazu nur so viel: Sie benötigen dazu einen ganz speziellen Helfer, der gewisse Personen unter der Bevölkerung für kurze Zeit verschwinden lassen kann!

F: Laut Dossier lieben mich die Rebellen, sie wählen mich sogar... Aber als Minister werde ich ständig von ihnen angegriffen und in den Boden gestampft! Was ist hier los?!

A: Schnaps ist Schnaps, und Geschäft ist Geschäft, das ist hier los! Die Rebellen wollen an Ihrem Reichtum kontinuierlich beteiligt werden. Fragen Sie die Mafia: "Wir meinen es wirklich nicht persönlich!". Geben Sie ihnen regelmäßig Geld - nicht zu knausrig sein!- , und die Rebellen werden Sie fortan in Ruhe lassen.



F: Ich war eine ganze Zeit lang erfolgreich Präsident, werde dann aber Minister, um meine Flucht vorzubereiten. Leider komme ich nicht dazu: Von Anfang an beschießen die Rebellen mein Ministerium und legen mich damit lahm!

A: Je länger Sie Präsident bleiben, desto länger können Sie auch nicht an die Rebellen zahlen (schon mal versucht? Kicher!). Und je länger Sie nicht an die Rebellen zahlen, desto mehr steigt bei denen die Bereitschaft zur Gewaltanwendung - alles rein geschäftlich, versteht sich! So lange es Minister gibt, die mit ihren Waffen den Präsidentenpalast absichern, trauen sich die Rebellen nur unter ganz bestimmten Voraussetzungen, dort anzugreifen. Aber wenn Sie aus dem Palast ausziehen und selbst Minister werden, dann rummst's!

F: Jedesmal, wenn ich versuche, als Präsident die Rebellen zu bestechen, pfänden Sie mir mein ganzes Vermögen! Warum???

A: Warum nicht?

F: Das ist doch keine Antwort!

A: Die Lage ist doch ganz einfach: SIE sind der Präsident, DIE sind die Rebellen. SIE haben Geld, DIE haben keines. SIE haben keine Waffen, um sich zu wehren, also nehmen DIE Ihnen einfach Ihr Moos ab. Seien Sie froh, daß DIE Ihnen nicht auch noch Ihren Kopf abnehmen...

F: Ich paktiere die ganze Zeit über wie wild, aber im entscheidenden Moment werde ich von meinen Bündnispartnern immer im Stich gelassen. Warum?

A: Erstens, ein Angriffs- oder Beistandspakt gilt immer nur für zwei Tage, dann haben Ihre Partner Sie schon längst wieder vergessen (so sind sie, die Bündnispartner!). Und zweitens, wenn Ihnen das Verhalten Ihrer Kollegen nicht immer ganz einwandfrei vorkommt, dann haben Sie soeben eines der großen Geheimnisse und Erfolgsrezepte der internationalen Politik entdeckt! Es ist eine uralte Regel, die wir uns extra für dieses Spiel ausgedacht haben: "Was Du nicht willst, das man Dir tu, das kannst Du ruhig allen anderen zufügen, solange die sich nicht wehren können!". Alles klar?!



F: Ich verliere das Spiel regelmäßig schon immer im leichtesten Schwierigkeitsgrad. Stimmt da was mit dem Programm nicht? Ist mein Computer zu schnell?

A: Alles ist relativ, mein lieber Freund, und der "leichteste" Schwierigkeitsgrad ist auch nur relativ leicht! Sie sollten erst mal den schwierigsten Schwierigkeitsgrad probieren, da zieht es Ihnen die Socken aus!

F: Meine Waffensysteme verteidigen sich nicht automatisch, obwohl es doch so in der Anleitung stand!

A: Haben Sie in letzter Zeit mal nachgeprüft, ob Ihre Systeme überhaupt noch geladen sind? Was, sind sie nicht? Womit sollen sie sich dann verteidigen, mit heißer Luft (wo doch jedes Kind weiß, daß man sich nur mit Popcorn jeden Gegner vom Hals schaffen kann!)?


DIESE SEITE WURDE ABSICHTLICH FREIGELASSEN!
JAWOLL JA!
NICHT MAL NOTIZEN KÖNNEN SIE HIER MACHEN!



Credits

Idee & Konzept:
Ralph Stock

Realisation:
Ralph Stock, Michael Stigler

Programmierung:
Henrik Nordhaus

Grafik:
Thomas Andrae

Musik (CD):
Matthias Steinwachs

Musik (Soundblaster) + Soundeffekte:
Chris Hülsbeck

Sprache (CD Version):
Ron Williams



Texte:
Michael Stigler, Ralph Stock

Beta Testing:
Wolfgang Merkens, Michael Stigler, Stefan Mayer, Raimund Lingen

Anleitung:
Michael Stigler, Ralph Stock, Norbert Beckers

Verpackung:
UNAS Verlag, Aachen

Besonders bedanken sich die Produzenten bei Ron Williams, ohne dessen Einsatzfreude CARIBBEAN DISASTER niemals hätte realisiert werden können.

Dieses Spiel ist all den Menschen gewidmet, die Mallorca immer noch für den Nabel der Welt halten.


Hilfe ist unterwegs!
Sie sind verzweifelt?
Das Programm läuft nicht?
Sie hängen fest?
Kein Problem!
Unsere Hotline erreichen Sie zu folgenden Zeiten:
Montags:
14.00 - 17.00 Uhr
Donnerstags:
14.00 - 19.00 Uhr
Freitags:
14.00 - 17.00 Uhr
Sie erreichen uns unter folgender Rufnummer:
0241 - 4701520

Defekte Datenträger?

Bello hat wieder ganze Arbeit geleistet und die CD als Beißknochen mißbraucht? Die Diskette wimmert und knirscht im Laufwerk?

Alles überhaupt kein Problem!

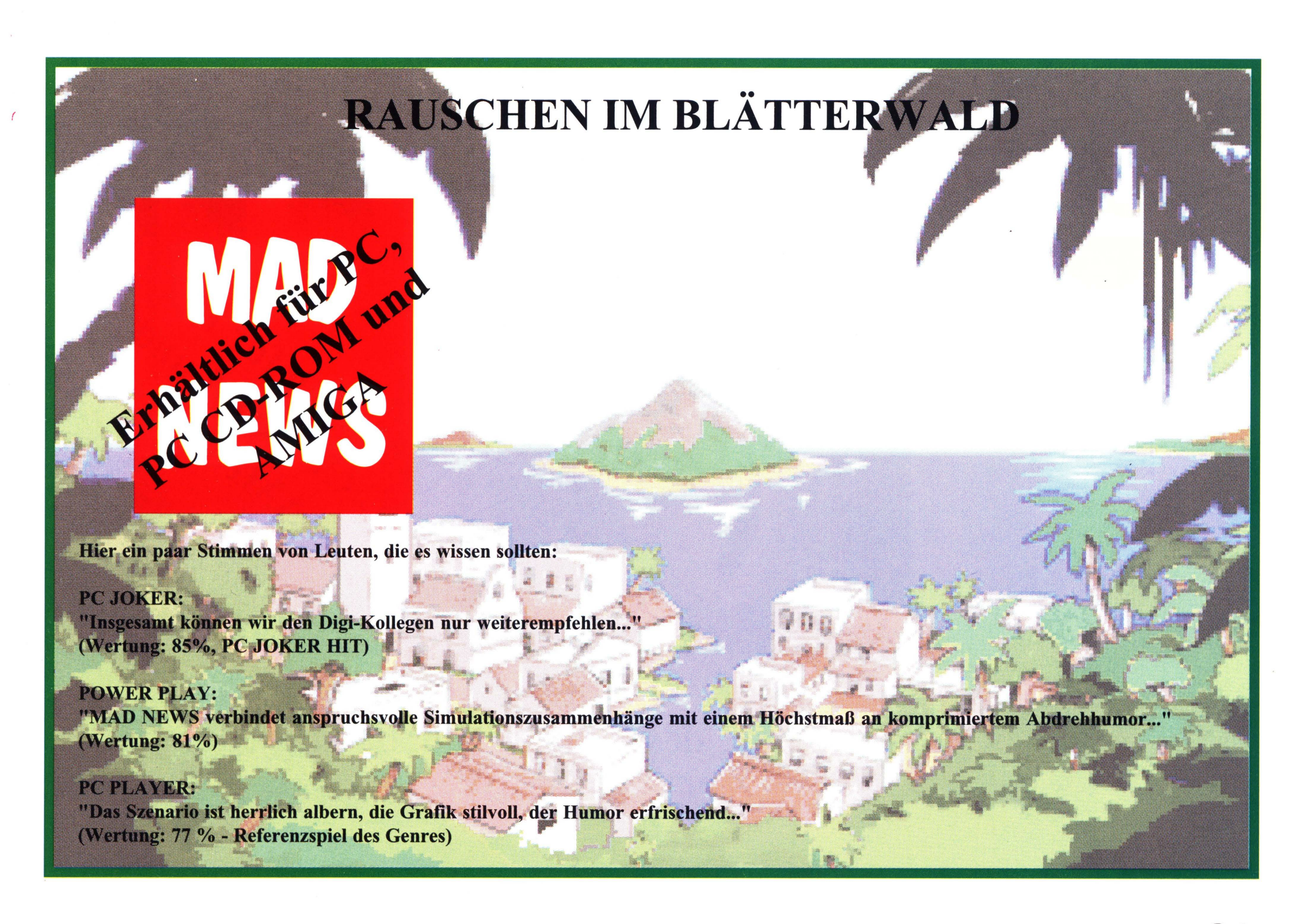
Defekte Datenträger tauschen wir umgehend aus. Schicken Sie dazu einfach Ihren defekten Originaldatenträger an folgende Adresse:

IKARION SOFTWARE GmbH
Abt. Customer Support
Bahnhofstr. 18-20
D-52064 Aachen

Eine Bitte:
Schicken Sie nur die defekte Diskette oder CD! Sie brauchen keine Originalverpackungen oder Handbücher mitzusenden. Die Bearbeitung kann sich sonst erheblich verzögern.


SIMULATIONSSOFTWARE DER SPITZENKLASSE
Zeppelin
Giants of the sky
erhältlich für PC, AMIGA und CD ROM
"ZEPPELIN schwebt weit über der Konkurrenz: Steuerung, Handbuch und die pralle Präsentation fangen die faszinierende Welt der fliegenden Kolosse vortrefflich ein."
PC SHOPPING
"Ein unverbrauchtes Wirtschaftsthema, kompetent in Szene gesetzt."
POWER PLAY
"ZEPPELIN baut im Spieler eine regelrechte Begeisterung für diese Gefährte auf...Ein grundsolides Stück Software. " PC PLAYER

RAUSCHEN IM BLÄTTERWALD



Hier ein paar Stimmen von Leuten, die es wissen sollten:

PC JOKER:
"Insgesamt können wir den Digi-Kollegen nur weiterempfehlen..."
(Wertung: 85%, PC JOKER HIT)

POWER PLAY:
"MAD NEWS verbindet anspruchsvolle Simulationszusammenhänge mit einem Höchstmaß an komprimiertem Abdrehhumor..."
(Wertung: 81%)

PC PLAYER:
"Das Szenario ist herrlich albern, die Grafik stilvoll, der Humor erfrischend..."
(Wertung: 77 % - Referenzspiel des Genres)


Nichts ist besser als das Original!
Hattrick!
Erhältlich für PC,
PC CD-ROM und
AMIGA
"HATTRICK! ist der König des digitalen Fußballmanagements"
(PC Joker)












IKARION